

BAB II

LANDASAN KONSEPTUAL

Pada bab ini peneliti telah memperdalam materi pokok tentang konsep-konsep yang relevan dengan topik yang diteliti. Konsep-konsep tersebut menjadi struktur pemikiran yang peneliti jadikan sebagai panduan dasar dalam penelitian ini.

2.1. Penelitian Terdahulu

Sebelum masuk pada spesifikasi penelitian ini, perlu diamati beberapa penelitian terdahulu untuk dijadikan sebagai pembandingan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan. Akan ada persamaan dan perbedaan dari judul, metode, teori dan hasil yang diteliti. Berikut ini adalah beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan yakni:

Pertama, penelitian yang dilakukan pada tahun 2015 yang dilakukan oleh Rhisma Ayu Syahra dengan judul skripsi Representasi Bianca sebagai korban *bullying* dalam Film *The Duff*. Tujuan dari peneliti adalah untuk memberikan gambaran mengenai bagaimana korban *bullying* yakni Bianca ditampilkan dalam film. Penelitian ini menggunakan metodologi analisis tekstual. Pada penelitian ini menunjukkan bahwa wanita yang tidak memenuhi standar kecantikan di masyarakat sering mendapat perilaku *bullying*. Di dalam film *The Duff* tokoh Bianca merupakan korban *bullying* yang tidak dapat memenuhi standar kecantikan yang telah ada di wilayahnya. Selain *bullying* film *The Duff* sendiri berisi tentang kekuasaan yang didominasi oleh kaum laki-laki atau biasa sebut dengan ideologi patriarki. Persamaan yang ditemui dari penelitian ini adalah meneliti mengenai *bullying* yang berfokus pada pemeran atau tokoh yang menjadi korban *bullying* dan merepresentasikan. Perbedaan dari penelitian ini sebelumnya menggunakan film dengan analisis tekstual

sedangkan peneliti menggunakan drama dan memakai analisis semiotika Roland Barthes (Sumber: <https://repository.unair.ac.id>) diunduh 04/07/2022).

Kedua, penelitian yang dilakukan Fadhila Nurul Atika pada tahun 2020 dengan judul Representasi *Bullying* dalam Film Joker. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan representasi *bullying* dalam film Joker. Film Joker bercerita mengenai perjalanan Arthur Fleck atau Joker berusia 40 tahun. Arthur Fleck atau Joker mempunyai penyakit mental yang disebabkan oleh gangguan saraf sehingga kadang membuat Arthur Fleck tertawa tanpa sebab dan pada waktu yang tidak tepat. Perjalanan karirnya sebagai *stand up comedy* gagal total karena kelainan yang dimilikinya sehingga Arthur Fleck menjadi bahan *bully* oleh masyarakat dan membuatnya stres dan depresi. Tekanan yang dialami Arthur membuat dia beralih profesi jadi seorang badut kriminal. Persamaan yang ditemui dalam penelitian ini adalah fokus penelitiannya *bullying* dan merepresentasikannya dengan representasi Stuart Hall. Perbedaannya terletak pada teori yang dijadikan landasan pada penelitian sebelumnya adalah teori semiotika Roland Barthes. Perbedaannya terletak pada obyek penelitian yaitu film yang digunakan peneliti sebelumnya adalah Joker sedangkan peneliti menggunakan drama *Shadow Beauty* (Sumber: <http://digilib.uinsby.ac.id>) diunduh 04/07/2022).

2.2. Pengertian Komunikasi

Komunikasi memiliki banyak arti, menurut Everret M. Rogers komunikasi adalah proses yang di dalamnya terdapat suatu gagasan yang dikirim dari sumber kepada penerima dengan tujuan untuk mengubah perilakunya (Saku, Bouk, 2012 : 152). Carl I. Hovland dalam Efendy mengatakan bahwa komunikasi adalah proses merubah perilaku orang lain, dan Laswell mendefinisikan komunikasi adalah proses penyampaian pesan dari komunikator kepada komunikan melalui media yang

kemudian menimbulkan efek atau respon. Melalui pendapat para ahli tersebut Onong Uchjana Effendy menarik kesimpulan bahwa komunikasi merupakan sebuah proses penyampaian perasaan maupun pikiran seseorang atau komunikator kepada komunikan atau orang yang menerima pesan yang dimana pikiran tersebut bisa berupa informasi, gagasan, serta opini (Effendy, Onong Uchjana 1985 : 11-14).

2.3. Media Baru/*New Media*

Media baru atau *new media* merupakan istilah yang dimaksudkan untuk mencakup kemunculan digital, komputer, atau jaringan teknologi informasi dan komunikasi di akhir abad ke-20. Sebagian besar teknologi yang digambarkan sebagai media baru adalah digital, seringkali memiliki karakteristik dapat dimanipulasi, bersifat jaringan, padat, mampat, interaktif dan tidak memihak. Secara sederhana media baru adalah media yang terbentuk dari interaksi antara manusia dengan komputer dan internet secara khususnya. Termasuk di dalamnya adalah *web*, *blog*, *online social network*, *online forum* dan lain-lain yang menggunakan komputer sebagai medianya (yusrintosepuabdikarya.wordpress.com) diunduh 22/10/2022.

Menurut Everett M. Rogers (dalam Abrar, 2003:17-18) merangkumkan perkembangan media komunikasi ke dalam empat era. Pertama, era komunikasi tulisan, kedua, era komunikasi cetak, ketiga, era telekomunikasi dan yang keempat era komunikasi interaktif. Media baru adalah media yang berkembang pada era komunikasi interaktif. Sementara menurut Denis McQuail, media baru adalah tempat dimana seluruh pesan komunikasi terdesentralisasi; distribusi pesan lewat satelit meningkatkan penggunaan jaringan kabel dan komputer, keterlibatan audiens dalam proses komunikasi yang semakin meningkat (Denis McQuail, 2010 :43).

2.3.1. Drakor. id

Drakor.id adalah sebuah aplikasi streaming gratis bagi para pengguna Hp Android. Selain aplikasi Drakor.id juga tersedia di *website* dengan nama yang sama yakni drakor.id. Dan meskipun gratis, fitur-fitur aplikasi maupun *website* dari Drakor.id memiliki kualitas audio dan video yang sangat bagus, sehingga tidak ada kendala dalam menonton. Aplikasi Drakor.id merupakan aplikasi menonton drama Korea yang lebih lengkap dibandingkan dengan Netflix dan VIU karena menampilkan ratusan judul drama dari zaman dulu sampai yang terbaru. Fitur-fitur lainnya yakni bisa ditonton secara online maupun offline serta bisa diatur untuk hemat kuota (tedas.id/teknologi/android-ios/aplikasi-drakor-id/ diunduh 23/10/2022).

2.4. Representasi

Stuart Hall berpendapat bahwa representasi adalah ide yang digunakan dalam proses pemaknaan melalui simbol-simbol yang tersedia seperti tulisan, percakapan, video, fotografi dan lain-lain. Secara ringkas representasi merupakan proses menghasilkan makna melalui indera dan menyampaikannya kembali melalui bahasa. Sistem pada bentuk representasi ini memiliki dua bagian yaitu konsep pemikiran dan bahasa, keduanya saling terkait satu sama lain, karena konsep mental memungkinkan kita untuk mengetahui makna sesuatu, tetapi tanpa bahasa tidak dapat menyampaikan maknanya. Oleh karena itu yang terpenting dalam sistem representasi adalah suatu kelompok yang mampu membangkitkan dan bertukar makna dengan baik, dan dengan memiliki latar belakang budaya yang sama (Stuart Hall, 2003 : 25).

Istilah representasi itu sendiri mengacu pada bagaimana suatu pemberitaan menampilkan seseorang atau kelompok tertentu. Terdapat dua hal penting yang terkait dengan representasi yaitu: pertama, bagaimana tampilan seseorang atau kelompok

tersebut bila dihubungkan dengan realitas yang ada, dalam artian pada penampilan objek tersebut apakah sesuai dengan fakta realitanya atau lebih mengarah memperburuk sehingga menampilkan kesan negatif seseorang atau sekelompok orang tertentu dalam pemberitaan. Kedua, bagaimana bentuk representasi objek tersebut dalam media. Penyajian objek tersebut seperti pemilihan kata, kalimat dan penyempurnaan gambar sebagai tambahan yang akan digunakan untuk merepresentasikan seseorang atau kelompok tertentu dalam pemberitaan.

Menurut Stuart Hall ada tiga pendekatan untuk merepresentasikan makna melalui bahasa (Stuart Hall, 2003 : 25) yaitu :

- a) Reflektif yaitu pendekatan yang menjelaskan bahwa bahasa mencerminkan atau merefleksikan makna yang sebenarnya. Pendekatan representasi reflektif berarti adanya pemaknaan terhadap setiap tanda disekitar kita dengan cerminan pemaknaan tersebut dari isu sosial yang ada di masyarakat.
- b) Intentional yaitu pendekatan yang menjelaskan bagaimana bahasa digunakan untuk pemaknaan secara pribadi yang merujuk pada pemilik objek itu sendiri. Pendekatan representasi intentional memiliki area sempit pada pemaknaan yang hanya dapat diketahui oleh pemilik yang berperan dalam representasi.
- c) Konstruksionis yaitu pendekatan yang menjelaskan sistem pemaknaan dikonstruksi kembali melalui bahasa yang digunakan, dan menaruh perhatian terhadap bagaimana representasi dibuat melalui batas termasuk kode-kode visual. Dalam pendekatan konstruksionis, Stuart Hall mengatakan terdapat dua pendekatan lainnya yakni diskursus dan semiotik. Pendekatan diskursus sendiri merupakan makna dibentuk tidak melalui bahasa akan tetapi melalui wacana, karena wacana lebih luas dibandingkan bahasa. Suatu kultur dihasilkan dari wacana dari interaksi dalam masyarakat. Sedangkan

pendekatan semiotik dalam representasi konstruksionis akan diuraikan tentang pembentukan dari tanda dan makna melalui bahasa berkaitan dengan pembangunan makna terhadap subyek yang digambarkan, makna terbentuk berdasarkan representasi dari penampilan dan perilaku yang terlihat dari subyek (Hall, Stuart 2003 : 25).

2.5. Konsep *Bullying*

Pada bagian ini peneliti akan mendeskripsikan mengenai pengertian *bullying* secara umum, pengertian *bullying* menurut ahli, jenis *bullying*, faktor *bullying* dan dampak dari *bullying*.

2.5.1. Pengertian *Bullying*

Kata *bullying* berasal dari Bahasa Inggris yaitu “*bull*” yang berarti banteng yang senang merunduk kesana kemari. Secara etimologis kata “*bully*” berarti penggertak, orang yang mengganggu orang lemah. Dalam KBBI *bullying* diartikan sebagai penindasan perundungan, perisakan, atau pengintimidasian dengan menggunakan kekerasan, ancaman, atau paksaan untuk menyalahgunakan atau mengintimidasi orang lain. (<https://kbbi.web.id>) diunduh 16/08/2022)

Bullying menurut Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) (dalam Kurnia, Imas 2016 : 22) adalah kekerasan fisik dan psikologis berjangka panjang yang dilakukan seseorang atau kelompok terhadap seorang yang tidak mampu mempertahankan diri dalam situasi di mana ada hasrat untuk melukai atau menakuti orang atau membuat orang tertekan, trauma atau depresi dan tidak berdaya. *Bullying* biasanya dilakukan berulang sebagai suatu ancaman, atau paksaan dari seorang atau kelompok terhadap seseorang atau kelompok lain. Bila dilakukan terus menerus akan menimbulkan trauma, ketakutan , kecemasan, dan depresi. Kejadian tersebut sangat

mungkin berlangsung pada pihak setara, namun sering terjadi pada pihak yang tidak berimbang secara kekuatan maupun kekuasaan. Salah satu pihak tidak mampu mempertahankan diri atau tidak berdaya. Korban *bullying* biasanya memang telah diposisikan sebagai target.

2.5.2. Pengertian *Bullying* Menurut Para Ahli

Bullying adalah tindakan bermusuhan yang dilakukan secara sadar disengaja yang bertujuan untuk menyakiti, seperti menakuti melalui ancaman agresi dan menimbulkan teror. Tindakan yang dimaksud dapat berupa yang direncanakan maupun yang spontan bersifat nyata atau hampir tidak terlihat, dihadapan seseorang atau dibelakang seseorang, mudah untuk diidentifikasi atau terselubung dibalik persahabatan, dilakukan oleh seorang atau sekelompok (Coloroso Barbara, 2003:44).

Bullying adalah suatu bentuk perilaku agresif yang diwujudkan dengan perlakuan secara tidak sopan dengan penggunaan kekerasan atau paksaan untuk mempengaruhi orang lain, yang dilakukan secara berulang atau berpotensi untuk berulang, dan melibatkan ketidakseimbangan kekuatan atau kekuasaan. Perilaku ini mencakup pelecehan verbal, kekerasan fisik, atau pemaksaan, dan dapat diarahkan berulang kali terhadap korban tertentu (Wiyani, 2012 : 12).

Menurut Ken Rigby *bullying* adalah sebuah hasrat untuk menyakiti. Hasrat ini diperlihatkan dalam aksi, menyebabkan seseorang menderita. Aksi ini dilakukan secara langsung oleh seseorang atau sekelompok yang lebih kuat, tidak bertanggung jawab, biasanya berulang, dan dilakukan dengan perasaan senang (Astuti 2008 : 3).

Bullying adalah aktivitas sadar yang tujuannya untuk melukai dan menyakiti seseorang yang dilakukan berulang-ulang dan mengakibatkan seseorang tersebut merasa tidak nyaman atau terluka yang ditandai dengan adanya ketidakseimbangan antara kekuasaan dan korban. Pelaku *bullying* ini tidak lepas dari yang namanya

keinginan untuk berkuasa dan juga menjadi seorang yang ditakuti di lingkungan sekitarnya (Olweus, 1997 : 6).

2.5.3. Jenis *Bullying*

Adapun beberapa jenis *bullying* atau penindasan menurut Barbara Coloroso (dalam Kurnia Imas, 2016 : 36) yakni sebagai berikut:

➤ *Bullying* verbal

Bullying atau perundungan jenis ini merupakan bentuk *bullying* yang paling umum dilakukan. *Bullying* secara verbal dapat berupa julukan nama, celaan, fitnah, kritikan tajam, penghinaan, pernyataan-pernyataan yang merujuk pada ajakan secara seksual atau pelecehan seksual, teror, surat-surat intimidasi, tuduhan tidak benar yang keji dan keliru, gosip dan lain sebagainya. Jenis *bullying* verbal adalah yang paling gampang dilakukan dan merupakan awal atau langkah pertama menuju kekerasan yang lebih lanjut.

➤ *Bullying* fisik

Tindakan perundungan yang termasuk dalam *bullying* fisik adalah seperti memukul, menendang, menampar, mencekik, menggigit, mencakar, memiting, atau mengganggu dengan menghancurkan barang-barang kepunyaan korban yang ditindas. *Bullying* fisik adalah jenis *bullying* yang paling tampak dan mudah untuk diidentifikasi tetapi *bullying* secara fisik tidak sebanyak *bullying* dalam jenis lain. Pelaku yang secara teratur melakukan *bullying* dalam bentuk fisik kerap merupakan orang yang bermasalah dan cenderung beralih pada tindakan kriminal yang lebih lanjut.

➤ *Bullying* relasional/psikologis

Jenis *bullying* yang satu ini dilakukan dengan memadamkan atau melemahkan harga diri korban *bullying* secara sistematis yakni dengan mengabaikan,

mengucilkan, pengecualian atau tindakan penyingkiran. Korban biasanya tidak merasakan dirundung secara fisik dan verbal tetapi korban akan merasakan efeknya. Perilaku yang menunjukkan *bullying* jenis ini yakni dari helaan napas, lirik mata, bahu yang bergidik, cibiran, tawa yang diikuti tatapan sinis , mengejek dan bahasa tubuh yang kasar.

➤ *Bullying* elektronik

Bullying elektronik atau dikenal juga dengan *cyberbullying* merupakan tindakan menyakiti orang lain menggunakan media elektronik seperti *smartphone*, komputer, internet, dan *website*. *Cyberbullying* merupakan fenomena baru yang menarik perhatian. Perilaku atau tindakan *cyberbullying* biasanya berupa ancaman atau teror dengan menggunakan rekaman video, foto, animasi atau pencemaran nama baik lewat media sosial. *Bullying* ini biasanya dilakukan orang yang memiliki pemahaman cukup baik terhadap sarana teknologi atau media elektronik lainnya.

2.5.4. Faktor *Bullying*

Faktor yang mempengaruhi melakukan *bullying* menurut H.Yusuf dan A.Fahrudin (2012 : 10) ada beberapa yakni:

a) Faktor Individu

Ada dua kelompok individu yang terlibat secara langsung dalam peristiwa bully, yaitu pelaku *bullying* dan korban *bullying*. Ciri kepribadian dan sikap dari kedua kelompok individu menjadi penyebab perilaku *bullying* dilakukan. Kelompok pertama adalah pelaku *bullying* yang cenderung menganggap dirinya terancam dan berada dalam bahaya sehingga bertindak menyerang sebelum diserang. Hal yang biasa ditemui dari pelaku adalah memiliki kekuatan secara fisik dengan penghargaan diri yang baik dan berkembang. Pelaku juga biasanya terdiri dari suatu

kelompok yang membina dan menunjukan kekuasaan dengan mengganggu dan mengancam orang lain yang bukan dari kelompok mereka. Banyak pelaku *bullying* melakukan *bullying* untuk balas dendam karena mungkin sebelumnya pelaku adalah korban *bullying*. Sedangkan kelompok kedua yakni korban *bullying*. Korban *bullying* adalah seseorang yang menjadi sasaran tingkah laku agresif dari pelaku *bullying*. Orang yang menjadi korban *bullying* biasanya mempunyai tingkah laku yang pasif, pendiam, lemah, sensitif dan tidak membalas jika diserang. Hal ini dikarenakan korban memiliki kepercayaan diri dan penghargaan diri yang rendah.

b) Faktor keluarga

Keluarga memiliki peranan yang penting dalam membentuk perilaku *bullying*. Pertengkaran orang tua cenderung membentuk anak-anak yang beresiko menjadi agresif. Kurangnya kasih sayang dan didikan orang tua kepada anak dapat membentuk anak menjadi pelaku *bullying*.

c) Faktor teman sebaya

Teman sebaya mempunyai peranan penting terhadap tingkah laku pelaku *bullying*. Kehadiran teman sebaya sebagai pengamat, secara tidak langsung, membantu pelaku dalam memperoleh dukungan kuasa, status dan popularitas. Dalam banyak kasus yang terjadi teman sebaya biasanya menjadi saksi yang berdiam diri dan tidak mau ikut campur.

d) Faktor Sekolah

Lingkungan, praktik dan kebijakan sekolah mempengaruhi aktivitas, tingkah laku serta interaksi antar pelajar di sekolah. Rasa aman dan dihargai adalah dasar dalam pencapaian akademik yang tinggi di sekolah. Jika hal tersebut tidak dapat terpenuhi, maka pelajar akan bertindak untuk menguasai atau mengontrol lingkungan mereka dengan melakukan anti sosial seperti melakukan tindakan *bullying* kepada orang

lain. Pengawasan dan manajemen sekolah yang lemah akan mengakibatkan lahirnya bullying di sekolah.

e) Faktor media

Faktor dari tindakan bullying selanjutnya adalah faktor media. Tayangan aksi dan tindakan kekerasan yang sering ditampilkan di televisi.

f) Faktor kontrol diri

Kontrol diri merupakan faktor terakhir yang berasal dari diri individu. Setiap individu memiliki kontrol diri yang berbeda-beda yakni ada kontrol yang rendah ada juga kontrol yang tinggi. Kontrol diri yang baik membantu mengatur perilaku individu sehingga dapat mempertimbangkan konsekuensi tindakan. Hal ini dapat membuat individu terhindar dalam melakukan kekerasan. (<https://ejournal.undip.ac.id> diunduh 12/08/2022).

2.5.5. Dampak *Bullying*

Dampak *bullying* bagi korban menurut beberapa penelitian-penelitian dari dalam maupun luar negeri (dalam Kurnia Imas, 2016 :105) adalah sebagai berikut:

- a) Dampak *bullying* bagi korban menurut Ken Rigby ada dua yakni gangguan psikologis dan gangguan kesehatan fisik. Gangguan psikologis, misalnya seperti merasa cemas berlebihan, kesepian, merasa rendah diri dan tidak berharga. Gangguan pada kesehatan fisik : sakit kepala, sakit tenggorokan, flu, batuk-batuk, gatal-gatal, sakit dada dan bibir pecah-pecah (Rigby Ken, 2003)
- b) Korban *bullying* merasakan stress, depresi, benci terhadap pelaku, dendam, merana, malu tertekan, terancam bahkan ada yang menyilet-nyilet tangannya (Ratna Djuwita, dkk, 2005).
- c) Merasakan keinginan untuk bunuh diri (Kaltiala Heino, 1999).
- d) Kesulitan konsentrasi, rasa takut yang berkepanjangan dan depresi (Bond, 2001).

e) Cenderung kurang empatik dan mengarah ke psikotis (Banks R, 2001).

2.6. Konsep Drama

Pada bagian dibawah ini peneliti akan memdeskripsikan mengenai pengertian drama, pengertian drama menurut para ahli, dan jenis-jenis dari drama.

2.6.1. Pengertian Drama

Drama adalah sebuah karya sastra yang menggambarkan kehidupan manusia dengan visualisasi nyata yakni dari gerakan, postur tubuh dan juga tarian. Tema drama yang biasanya diangkat dapat berupa pengalaman nyata atau imajinasi dari pembuat naskah drama. Pertunjukan drama dilakukan oleh para aktor atau aktris yang berdialog di suatu panggung dengan beberapa babak. Seiring dengan perkembangan zaman drama sekarang tidak hanya terbatas dipentaskan antar panggung tetapi tidak dipentaskan di panggung dengan memanfaatkan media seperti film, televisi, drama radio, internet dan sebagainya.

Secara etimologis, kata drama berasal dari bahasa Yunani *draomai* yang memiliki arti bertindak dan berbuat. Sedangkan menurut KBBI drama adalah suatu komposisi syair dan prosa diharapkan bisa menggambarkan kehidupan atau watak melalui tingkah laku atau dialog yang dipentaskan. Drama pada dasarnya merupakan sebuah bentuk dari karya sastra yang bercerita tentang kehidupan yang ditunjukan atau dipertontonkan dalam bentuk tindakan atau perbuatan. Konflik dan emosi yang disuguhkan dalam drama dapat berbeda-beda sehingga mampu menarik perhatian penontonnya. (<https://www.bola.com>) diunduh dari 01/07/2022.

2.6.2. Pengertian Drama Menurut Para Ahli

Ada beberapa pengertian drama menurut para ahli (Harymawan, 1986 : 1-2) yakni sebagai berikut:

- 1) Menurut Moulton, drama adalah “hidup yang dilukiskan dengan gerak” (*life presented in action*). Jika buku roman menggerakkan fantasi kita, maka dalam drama kita melihat kehidupan manusia diekspresikan secara langsung di muka kita sendiri.
- 2) Brander Mathews: konflik dari sifat manusia merupakan sumber pokok drama.
- 3) Ferdinand Brunetierre : drama haruslah melahirkan kehendak manusia dengan *action* atau gerak.
- 4) Balthazar Verhagen : drama adalah kesenian melukiskan sifat dan sikap manusia dengan gerak.

2.6.3. Jenis Drama

Berdasarkan penyajian lakon, sedikitnya drama dapat dibedakan menjadi delapan jenis yaitu : tragedi, komedi, tragekomedi, opera, melodrama, farce, tablo, dan sendratari (Wiyanto, 2002 : 7) sebagai berikut:

- a) Tragedi adalah drama yang penuh kesedihan. Misalnya pelaku utama dari awal hingga akhir pertunjukan selalu gagal dalam memperjuangkan nasibnya yang buruk.
- b) Komedi adalah drama humoris. Drama yang satu ini penuh dengan kelucuan yang mampu mengundang tawa penonton.
- c) Tragekomedi adalah gabungan dari drama tragedi dengan drama komedi. Isi ceritanya penuh kesedihan, tetapi juga mengandung hal-hal yang menyenangkan dan menggelikan hati.
- d) Opera adalah drama yang dalam dialognya dinyanyikan dengan iringan musik.

- e) Melodrama merupakan drama yang dialognya diucapkan dengan diiringi melodi/musik.
- f) Farce adalah drama yang menyerupai dagelan, namun tidak sepenuhnya dagelan. Ceritanya berpola komedi.
- g) Tablo merupakan drama yang mengutamakan pada gerak.
- h) Sendratari adalah drama yang mengabungkan antar seni drama dan seni tari.

2.6.4. Drama Korea

Drama Korea atau biasa disingkat dengan drakor adalah seri televisi dengan bahasa Korea, umumnya dibuat di negara Korea Selatan. Drama Korea populer di seluruh dunia khususnya Asia, bersamaan dengan merebaknya budaya populer Korea (disebut dengan gelombang Korea). Drama Korea dengan mudahnya ditonton via layanan *streaming* yang menyediakan takarir dengan banyak bahasa (https://id.wikipedia.org/wiki/Drama_Korea diunduh 14/08/2022).

Drama Korea adalah salah satu budaya kesenian yang merujuk pada drama televisi di Korea dalam sebuah format miniseri dan menggunakan bahasa Korea. Kemampuan manusia yang semakin canggih, saat ini drama mulai dipertontonkan dalam bentuk perfilman dan bisa dinikmati dalam layar televisi, drama Korea telah menjadi populer bagian lain dunia seperti Amerika Latin, Timur Tengah dan di tempat lain (Ardia, Velda 2014 : 12).

Drama Korea merupakan suatu cerita atau fiksi yang menggambarkan kehidupan masyarakat Korea yang diproduksi oleh orang-orang Korea Selatan yang ditayangkan di televisi Korea Selatan. Drama Korea pertama hadir di layar kaca Indosiar pada tahun 2002, drama Korea ini berbentuk cerita bersambung yang biasanya terdiri dari 16 episode sampai dengan 32 episode, setiap episode berdurasi

40 menit sampai 1 jam, sehingga untuk menonton drama Korea dapat menyita waktu (Ardia, Velda 2014 :12).

Drama televisi Korea secara umum terdapat dua genre utama yaitu, genre pertama biasanya menyerupai opera barat dengan cerita pendek, tanpa referensi seksual yang jelas dan mengakhiri plot sehingga drama ini melibatkan konflik yang terkait dengan suatu hubungan cinta segitiga, tawar menawar kekayaan (uang) dan hubungan antara menantu dan mertua. Sedangkan untuk genre kedua menceritakan drama *sageuk* atau merupakan kisah dramatisasi fiksi tentang sejarah Korea, dengan alur cerita yang sangat kompleks, penggunaan kostum yang rumit, set/paket dan khusus. Adapun dalam pertarungan pedang ada seni bela diri dan kuda yang sering menjadi komponen dalam drama yang berkisah sejarah Korea (Diana, 2019:10).

2.7. Pengertian Umum Semiotika

Semiotika adalah sebuah tanda yang memaparkan tentang sebuah tanda didalam sebuah kehidupan serta bagaimana makna itu dapat bekerja dan kita sebagai manusia dapat memaknai tanda tersebut dengan baik. Hal ini beranggapan bahwa kejadian sosial saat ini yang terjadi didalam kehidupan masyarakat memiliki banyak tanda dan makna yang dimana dibalik makna tersebut memiliki arti yang sangat mendalam. Menurut Umberto Eco (dalam Sobur, 2003) semiotika terdiri dari dua bagian yaitu semiotika komunikasi dan semiotika tanda. Semiotika yang membahas tentang komunikasi memfokuskan pada bagian tanda dimana terdiri dari pengiriman tanda atau pesan, saluran komunikasi, dan bagian berbagai hal yang sedang dibicarakan.

2.7.1. Model Semiotika Roland Barthes

Menurut pendapat dari Roland Barthes, ia mengaku bahwa pemikirannya dipengaruhi oleh Saussure, sehingga Barthes mengembangkan gagasan penting atau signifikasi 2 tahap (*two order signification*) (Sobur, 2004:95). Dua tahap tersebut mengacu pada istilah atau arti dari konotasi dan denotasi yang merujuk pada sebuah makna. Makna denotasi merupakan makna tingkat pertama atau makna yang sebenarnya yang bersifat objektif atau faktual yang mengacu pada lambang-lambang yakni dengan cara mengaitkan lambang-lambang realita kehidupan. Sedangkan makna konotasi merupakan makna yang berada pada tingkat kedua.

Makna konotasi lebih mengacu pada nilai-nilai budaya dan bertemu dengan perasaan serta emosi. Dalam hal ini Barthes menggunakan teori *significant-signifie* yang dikembangkan menjadi teori tentang konotasi dan denotasi. Istilah tentang *significant* dapat disebut sebagai ekspresi atau ungkapan, dan *signifie* disebut sebagai isi atau pesan. Akan tetapi Barthes menjelaskan dari teori *significant* dan *signifie* harus ada relasi tertentu sehingga teori dapat terbentuk menjadi tanda.

Tabel 2.1

Peta Tanda Roland Barthes

1. <i>Signifier</i> (penanda)	2. <i>Signified</i> (petanda)
3. <i>Denotative Sign</i> (tanda denotatif)	
4. <i>CONNOTATIVE SIGNIFIER</i> (PENANDA KONOTATIF)	5. <i>CONOTATIVE SIGNIFIED</i> (PETANDA KONOTATIF)
6. <i>CONOTATIVE SIGN</i> (TANDA KONOTATIF)	

Sumber: Sobur, Alex 2017, Semiotika Komunikasi, hal 69

Signifikasi tahap pertama adalah sebuah hubungan dengan *signifier* atau penanda *signified* atau petanda dengan kualitas eksternal. Barthes mengatakan bahwa denotasi atau makna nyata yang berasal dari tanda. Konotasi merupakan istilah Barthes tentang signifikasi adalah tahap kedua. Hal ini menjelaskan hubungan saat tanda bertemu dengan perasaan atau emosi pembaca dan nilai-nilai sosialnya. Konotasi mempunyai makna subyektif sedangkan denotasi dimana tanda digambarkan sebagai suatu obyek. Sebuah tanda adalah obyek, sedangkan konotasi adalah makna kedua dari denotasi bagaimana cara kita menggambarkan tanda tersebut. Jadi dalam konsep Barthes, tanda konotasi tidak sekedar menjadi makna tambahan tetapi juga menjadi bagian yang mengandung tanda *denotative* yang melandasi keberadaanya.

Gagasan tataan pertandaan oleh Barthes (*Order of signification*) terdiri dari :

a. Denotasi

Makna kamus dari sebuah kata atau obyek (*literal meaning of a term or object*). Ini adalah deskriptif dasar. Makna denotatif dari “*burger*” adalah makanan yang dimana dilapisi roti yang di dalamnya ada berbagai jenis sayuran, tomat, serta isian daging dan keju yang meleleh yang dibuat oleh KFC.

b. Konotasi

Makna-makna kultural yang lekat pada terminologi (*the cultural meaning that become attached to a term*)”*burger*” dari KFC di atas bisa diartikan dengan makna konotatif bahwa orang Amerika sangat identik dan suka makanan yang cepat saji karena mereka tidak memiliki waktu untuk masak.